MUSEOMIX#3

3 JOURS 6 MUSÉES 3 PAYS

GRENOBLE LENS NANTES PARIS QUÉBEC SHROPSHIRE

DOSSIER DE PRESSE

08 09 10 NOV 2013

ORGANISATEURS

nod-A

juliendorra

ERASME

@samuelbausson

PARTENAIRES

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Ministère Culture Communication

EPITECH.
L'ECOLE DE L'INNOVATION ET DE L'EXPERTISE INFORMATIQUE

MUSEE LOCAL

LOUVRE Lens

WWW.MUSEOMIX.ORG

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Museomix, premier événement de R&D collaboratif culturel mondial

Museomix s'affirme aujourd'hui comme le premier makeathon culturel international. L'événement réunit chaque année la communauté des professionnels des musées, des acteurs de l'innovation et du numérique, ainsi que des amateurs et passionnés de culture. Ces museomixeurs inventent par équipe, dans une démarche de co-création, en un marathon de 3 jours et 2 nuits, une nouvelle façon de penser et vivre le musée à l'heure du numérique. Par cet événement s'interconnectent les communautés, se mixent les talents et compétences, et s'échangent les savoirs et savoir-faire.
La vision originelle qui porte **Museomix** vise à concevoir un musée ouvert où chacun trouve sa place, connecté en réseau à ses communautés et véritable laboratoire qui évolue avec ses visiteurs.

Après le succès des deux premières éditions au Musée des Arts Décoratifs de Paris (2011) et Musée Gallo-romain de Fourvière à Lyon (2012), pour sa troisième édition, **Museomix** croît et s'internationalise. Cette année l'événement investit simultanément 6 musées dans 3 pays dans le monde *:*

Musée du Louvre-Lens
Musée dauphinois de Grenoble
Château des ducs de Bretagne - Musée d'histoire de Nantes
Musée des Arts Décoratifs de Paris
Musée de la civilisation de Québec
l'Ironbridge Gorge Museums de Shropshire au Royaume-Uni

L'événement conviera près de 600 personnes à inventer un total de 50 prototypes de médiation innovants pour enrichir la visite de ces institutions.

CONTACTS

Contact presse Museomix Nord:

Elisa Bellancourt
T:+33 (0)3) 21 79 05 45
projetmuseomix.artois@gmail.com

Contact presse Museomix Global:

Stephanie Bacquère
T:+33 (0)9 77 73 56 66
nod@nod-a.com

Contact presse Louvre-Lens:

Bruno Cappelle
T : +33 (0)3 21 18 62 13
bruno.cappelle@louvrelens.fr

SOMMAIRE

3 COMMUNIQUÉ DE PRESSE

6 MUSEOMIX EN 5 QUESTIONS

7 MUSEOMIX EN CHIFFRES

8 LES INITIATEURS MUSEOMIX

9 CONCEPT, PRINCIPES ET HISTORIQUE DE MUSEOMIX

10 MUSEOMIX : COMMENT ÇA MARCHE ?

12 QUELQUES PRÉCÉDENTES RÉALISATIONS

13 LA COMMUNAUTÉ MUSEOMIX TÉMOIGNE

14 ORGANISATION MUSEOMIX LENS

15 ESPACES À MUSEOMIXER ET THÉMATIQUES

17 LES PARTENAIRES MUSEOMIX

21 INFORMATIONS PRATIQUES

MUSEOMIX EN 5 QUESTIONS

QUOI ?

3 jours de Marathon créatif, par équipe de 7 ou 8 personnes pour créer un dispositif de médiation innovant emprunt de numérique. Il s'agit du premier makeathon culturel international.

QUI ?

Tous curieux et volontaire peut devenir museomixeur !

L'événement réunit la communauté des professionnels des musées, des acteurs de l'innovation et du numérique, ainsi que des amateurs et passionnés de culture. Les participants sont sélectionnés par deux appels à participation lancés en Juin et Septembre avant l'événement.

Chaque équipe associe des personnes aux profils complémentaires :
Chargé du contenu, de la médiation, du graphisme, de la conception technologique, de la fabrication et de la communication...
Dans chaque musée, un total de 6 à 10 équipes se forment, chacune d'elle conçoit un prototype pour un espace d'exposition.

POURQUOI ?

Ré-inventer le musée à l'heure des nouvelles technologies.

Penser et créer un musée laboratoire, ouvert et connecté où le visiteur est acteur et où chacun peut trouver sa place.

QUAND ?

Le marathon créatif se déroule pendant 3 jours et 2 nuits : les 8, 9 et 10 novembre 2013

Les visiteurs du musée pourront expérimenter les prototypes créés, le dimanche 10 novembre à partir de 16h et le lundi 11 ou
le mardi 12 Novembre selon les musées.

À Lens, le musée sera ouvert le lundi 11 novembre pour présenter ses collections enrichies des dispositifs de médiation créés par les museomixeurs; certains d'entre eux resteront présents toute une semaine. Museomix est gratuit ainsi que la Galerie du Temps.

OÙ ?

Simultanément dans 6 musées de 3 pays à travers le monde :

En France : Louvre-Lens, Château des ducs de Bretagne-musée d'histoire de Nantes, Musée des Arts Décoratifs de Paris, Musée du Dauphinois de Grenoble.
Au Québec : Musée de la civilisation de la ville de Québec.
Au Royaume-Uni : Ironbridge Gorge Museums de Shropshire.

MUSEOMIX EN CHIFFRES

CHIFFRES NATIONAUX :

6 MUSÉES

3 PAYS

600 MUSEOMIXEURS

50 PROTOTYPES CRÉÉS

8000 NOUVELLES RELATIONS

3 ÉDITIONS

54 HEURES

7 PROFILS COMPLÉMENTAIRES PAR ÉQUIPE

CHIFFRES LOCAUX :

28.000 M^2 DE BÂTIMENT DANS UN PARC SUBLIMÉ DE 20 HECTARES

7.000 M^2 D'EXPOSITIONS ET DE RÉSERVES VISITABLES

3.000 M^2 D'EXPOSITION PERMANENTE DANS LA GALERIE DU TEMPS, CONTENANT 205 OEUVRES

700.000 VISITEURS EN MOINS DE 9 MOIS

MUSEOMIX

LES INITIATEURS MUSEOMIX

nod-A est une PME innovante fondée en 2009 par Marie-Noéline Viguié et Stéphanie Bacquère pour faciliter la rencontre et la création de valeur entre ceux qui innovent et ceux qui cherchent à découvrir et intégrer des innovations (services, produits, usages, pratiques, etc...). Pour cela, nod-A crée des temps collaboratifs pour co-concevoir, développer et implémenter l'innovation : des SmartMobs, et représente les talents les plus pertinents de l'écosystème du numérique (artistes, conférenciers, PME innovantes, makers, etc...).
Contact : Marie-Noéline Viguié - marie.noeline@nod-a.com

Diane Drubay a crée l'agence Buzzeum, délivrant conseils, soutien et bonnes idées aux musées et institutions culturelles qui souhaitent voir évoluer l'expérience muséale et la médiation culturelle. Diane Drubay a beaucoup travaillé pour le Ministère de la Culture autour de la Nuit européenne des musées, et s'occupe aussi de faire vivre "un Versailles" Intime au Château de Versailles.
Contact : Diane Drubay - diane.drubay@buzzeum.com

Samuel Bausson, nouvellement en fonction aux Champs Libres de Rennes, fut webmaster du Muséum de Toulouse pendant six ans.
Il est rédacteur du blog mixeum.net où il partage sa passion pour l'innovation dans les technologies de l'information au service de la médiation culturelle.
Contact : Samuel Bausson - samuelbausson@gmail.com

Julien Dorra développe la créativité numérique par la mise en place d'événements dédiés comme ArtGame weekend, Théâtre+YouTube, ou Switch On Switch Off.
Il enseigne la vidéo web à Paris 1 et De Vinci, et est membre de Dorkbot Paris.
Il a récemment mis en place le programme de mentoring du Camping, le premier accélérateur de start up en France.
Contact : Julien Dorra - juliendorra@juliendorra.com

Erasme : Living lab du Département du Rhône, Erasme explore au Museolab les nouveaux usages du numérique au musée et développe des plateformes ouvertes pour la muséographie interactive.
Contact : Yves-Armel Martin - yamartin@erasme.org

Et l'ensemble des organisateurs de l'événement : L'équipe centrale, les coordinateurs et organisateurs locaux, et l'ensemble des contributeurs au projet.

twit te r.co m/ museomi x fa ce book .c om /m useomi x

MUSEOMIX

MUSEOMIX « *Dans son essence, Museomix se présente comme un des moyens de conduire une réflexion in situ et sous la forme d'un brainstorming collaboratif par l'action* »

Guillaume Ansanay - Chroniqueur culturel

La communauté **Museomix** rêve d'un ...

Musée ouvert où chaque visiteur peut trouver sa place et être acteur de sa visite.

Musée laboratoire qui évolue avec ses utilisateurs et favorise l'intelligence collective.

Musée en réseau, relié à ses communautés avec lesquelles il échange, dialogue et partage.

Les missions de **Museomix** peuvent se résumer ainsi ...

Favoriser la collaboration autour de projets : Museomix favorise la transdisciplinarité pour que de nouvelles idées et projets éclosent.

Expérimenter et prouver par l'exemple qu'il est possible d'expérimenter un musée ré-inventé à l'heure du numérique.

Faire émerger de nouvelles idées : Museomix expérimente et met en avant l'innovation.

Diffuser librement : les projets, technologies et contenus créés sont diffusés sous licences libres.

Construire une communauté : autonome, grandissante, soucieuse d'engager un cercle vertueux de l'échange de savoirs et savoir-faire.

Museomix soutient et applique au sein de sa communauté les principes :

D'Inclusion – de Collaboration – de Partage – de Contribution active – d'Itération – de Responsabilité et d'Autonomie

Museomix ... toute une histoire !

L'idée du projet **Museomix** est née au sein d'échanges de professionnels d'horizons divers mais tous engagés dans un travail journalier avec le musée. Confrontés quotidiennement à la révolution technique des nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) mais surtout à la manière dont celles-ci ont ré-inventé le rapport à l'institution culturelle, que ce soit par l'échange entre utilisateurs, par la production de contenu par ses communautés ou par l'interaction directe avec la structure.

Forts de ces constations et placés à des rôles de conseillers plus que de décisionnaires face à un processus de changement qu'ils appellent de leurs vœux par une modernisation et le décloisonnement des institutions, ces personnalités communiquent et échangent, sur les réseaux sociaux, puis par des rencontres, conférences ou manifestes en faveur de ces ambitions.

Vient alors l'idée que la meilleure preuve demeure l'exemple ! C'est ainsi que Diane Drubay et Samuel Bausson traduisent cette volonté d'action par un projet prototype à vocation d'illustration ... **Museomix** ! Ils s'allient pour le réaliser
au centre Erasme qui apporte un soutien technologique et novateur nécessaire et fédèrent autour du projet nod-A, acteur de l'innovation collaborative et Julien Dorra spécialiste des expériences créatives.

... Le challenge Museomix est né ! 3 jours pour penser, ré-inventer et vivre « son » expérience du musée via un makeathon créatif et collaboratif.

MUSEOMIX COMMENT ÇA MARCHE ?

AVANT L'ÉVÉNEMENT

Dès la fin de l'édition précédente, l'aventure **Museomix** de l'année suivante commence. En Janvier un appel à projet est publié, afin que les institutions muséales aient le temps de s'organiser et de préparer les budgets nécessaires pour accueillir l'événement.

Contrairement aux deux premières éditions, il n'y a plus de sélection des musées, ouvrant dès-lors l'événement à qui le veut, sous condition de répondre aux critères d'accueil de **Museomix**. Un tel processus permet dès lors une simultanéité de mobilisation des communautés autour de leurs musées de par le monde. Cette année 6 musées seront mobilisés de front.

Une fois le musée prêt, une équipe de co-organisateurs locaux est constituée et un coordinateur local est désigné. Il est responsable des échanges avec l'équipe centrale de **Museomix** chargée des aspects globaux de la manifestation. Les équipes locales partent alors à la recherche de partenaires et sponsors, se mettent à organiser activement les 3 jours de marathon créatif, ciblent et mobilisent les ressources humaines et techniques, font appel à des prestataires, etc.

Un appel à participants est lancé par une présentation conviviale dite « Apéromix » en Juin pour recruter des museomixeurs motivés, mais surtout des profils variés. En effet la communauté a à cœur de mélanger les talents (développeurs, communication, bricoleurs, historiens…) mais aussi les statuts (étudiants, professionnels, amateurs…) pour créer une émulation fructifère pendant le rassemblement créatif. Un second appel à participants est lancé à la rentrée scolaire pour compléter les équipes lacunaires selon les besoins des différents **Museomix** locaux.

PENDANT L'ÉVÉNEMENT

J1 - EXPLORATION, ÉCHANGES … **DES MUSEOMIXEURS AUX PROJETS PLEIN LA TÊTE !**

Au matin du premier jour, les participants reçoivent un badge affichant leur compétence identifiée lors de l'appel à participants (scénographe, programmeur, communiquant…); puis ils partent à la découverte des collections guidés par les équipes du musée et plus particulièrement sur les sites retenus comme étant susceptibles d'être remixés. Les participants réfléchissent, échangent idées et envies.
Puis les porteurs de projets font un « pitch » de leur idée lors d'un rassemblement plénier, une forme d'auto-organisation se met alors en place jusqu'à ce que l'équipe de 7 à 8 participants de profils complémentaires se mette en place autour d'un projet.
L'équipe investit alors son espace de travail et échange, explore, imagine, note, annote, schématise, scénarise… Les coachs sont présents tout au long de la journée pour aider et donner des indications, pointer des difficultés ou bonnes idées selon les besoins soulevés par les museomixeurs.

J1

Le soir, chaque équipe présente aux autres son projet, en quoi il enrichit la visite, etc. La communauté réagit alors librement pour formuler remarques, encouragements, doutes, conseils et bonnes idées ! Ce moment permet une vraie cohésion de la communauté en plein marathon créatif.

J2 – LES MUSEOMIXEURS AU TRAVAIL **: ESSAYER, TESTER, AJUSTER — WORK IN PROGRESS…**

J2

C'est le jour de la formalisation, les équipes réalisent, conçoivent, corrigent, construisent …Elles bénéficient des conseils des coachs mais aussi des ressources matérielles et techniques dans le Tech Shop (tablettes numériques, câbles, vidéoprojecteurs…) et le FabLab (Imprimantes 3D, circuits imprimés…). Au soir, chaque équipe peut venir présenter le travail en cours à travers une vidéo, une maquette ou un bricolage, pour montrer à la communauté comment le visiteur va interagir concrètement avec le prototype durant sa visite : parcours, idées, actions, pensées…

J3 **– LES PROTOTYPES PRÊTS À ÊTRE TESTÉS PAR LES VISITEURS**

J3

Le matin de la journée dominicale est dédié à la fin de la réalisation des prototypes. Les équipes mettent en place ceux-ci dans les espaces d'exposition, réalisent cartels et documents de présentation…

J3 VERS J4 **– ÉMERVEILLEMENT DE LA DÉCOUVERTE D'UN MUSÉE REMIXÉ !**

J4

…En fin d'après-midi, les visiteurs réguliers du musée ré-investissent les espaces d'exposition museomixés pour tester les solutions prototypales conçues durant les 3 jours et 2 nuits de travail et informent les équipes de leur ressenti.

Le quatrième jour est tout entier dédié à la visite des publics et à l'expérimentation des dispositifs innovants par les visiteurs, pour savourer les innovations apportées par les museomixeurs dans leur parcours de visite.

MUSEOMIX

LA COMMUNAUTÉ MUSEOMIX AU TRAVAIL

8 ÉQUIPES 6 COMPÉTENCES 8 PROJETS

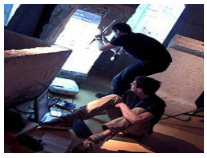
MÉDIATION, INTERACTION ET USAGES

COMMUNICATION ET DIFFUSION

EXPERTISES ET CONTENU

DÉVELOPPEMENT

GRAPHISME



FABRICATION

Les co-organisateurs et facilitateurs : Ils conçoivent et s'assurent de la bonne marche des 3 jours de marathon créatif en accompagnant les équipes et en leur garantissant le meilleur environnement pour réaliser leurs projets.

Le pôle « museopropulseurs » : Ils conseillent les équipes sur leurs projets pour faire le lien avec les expériences existantes, questionner la démarche de création et aider les équipes à formaliser leurs idées.

Le pôle Collections/Contenu : Spécialistes et experts des collections museomixées, ils permettent aux participants d'enrichir le fond du propos et les aident à pointer les ressources nécessaires.

Le pôle « Tech-Shop » : Cette équipe suit et encadre les équipes dans leurs besoins en technologie en les orientant vers les outils les plus adaptés. Elle encadre également l'ensemble des outils de fabrication numérique mis à disposition des museomixeurs pour prototyper.

Le pôle Web : Ses membres sont un véritable lien entre le site **Museomix** et l'espace numérique : Chargés de faire vivre l'événement sur Internet, mais aussi favoriser la co-création en mettant en lien les besoins des équipes avec des personnes pouvant apporter leur aide digitale. Cette année la « teamWeb » sera également chargée des inter-connexions entre les différents museomix dans le monde via un dispositif innovant.

Le pôle Médiation : Les acteurs de cet espace sont chargés d'accueillir les professionnels, le public et la presse pour expliquer **Museomix** et leur faire percevoir la démarche de création innovante en cours.

Le pôle Évaluation : Une équipe est chargée d'évaluer l'événement pour documenter les enjeux soulevés, mettre en valeur les innovations produites et la démarche collaborative dont elles sont le fruit pour avoir un vrai retour d'expérience.

MUSEOMIX

QUELQUES RÉALISATIONS DE L'ÉDITION 2012

*La deuxième édition de **Museomix** a investi l'année passée, les 19, 20 et 21 Octobre 2012 le musée Gallo-romain de Lyon-Fourvière et le site archéologique lui étant adjoint. L'institution culturelle alors museomixée est fixée sur les pentes de la colline de Fourvière, jadis au centre de la ville romaine de Lugdunum fondée en 43 avant J-C. Les vestiges de cette époque sont nombreux, dont le théâtre et l'odéon (petit théâtre réservé à la musique) sont les plus remarquables, et à ce titre classés au patrimoine mondial de l'UNESCO depuis 1998.*

Prototype #3 (Équipe Konnectikus) : Fenêtre sur le passé

Le musée disposant d'un panorama imprenable sur les théâtres romains par le prisme d'une grande baie vitrée, l'équipe a voulu développer une interaction entre l'intérieur du musée riche de son contenu historique et l'extérieur avec sa réalité physique, permettant au spectateur de mieux appréhender la ville antique. Ainsi, lorsque le visiteur s'approche du point de vue, une réalité augmentée lui est proposée sur écran, en quatre lieux de positionnement latéraux, lui permettant de comprendre l'histoire du site au travers de quatre époques historiques. Le visiteur peut être acteur de sa vision et l'enrichir d'informations historiques précieuses pour apprécier la richesse de ces vestiges archéologiques exceptionnels.

Prototype #5 (Équipe UesBeus) : Arrête ton char Ben Hur

L'équipe de museomixeurs proposa ici de vivre une course de quadriges par l'entremise d'un jeu d'arcade robotisé se déroulant sur la «mosaïque des jeux du cirque». Une vidéo qui tourne en continu présente au visiteur le déroulement de la course et les différents dangers qu'il devra affronter sur la piste. Chaque joueur incarne un acteur du jeu de cirque romain, des éléments aléatoires surviennent pendant la course et font ralentir le char, une proposition apparaît alors à l'écran et le joueur doit y apporter une solution pour relancer son char. De plus, le prototype est connecté au « hors-musée » car les internautes peuvent interagir pendant la course en twittant des encouragements, des réactions, etc... qui sont lus en direct par une voix off. L'aspect ludique du dispositif
a bien entendu été accueilli avec le plus grand intérêt chez les enfants mais aussi chez leurs parents toujours avides d'apprendre en s'amusant.

Prototype #9 (Équipe Disk durus) : Bruits de quartier

Ici l'équipe de museomixeurs a décidé de se ré-approprier la maquette du quartier des rues des Farges du Lugdunum antique en créant du lien entre la maquette et la réalité du lieu, invitant le visiteur à s'immerger dans la modélisation avant de se rendre physiquement sur le site. Ainsi celui-ci peut se situer dans la reconstitution, vivre une expérience immersive en faisant glisser une tablette numérique habillée en forme de loupe sur la cloche protectrice de la maquette pour ausculter les bâtiments du quartier et découvrir la vie quotidienne de celui-ci à travers une reconstitution vidéo et le discours narratif et documenté de quelques personnages de l'époque. Aussi ce projet permet de faire toucher au visiteur la réalité vivante du quartier antique qu'il investit par sa visite.

Les enjeux principaux de **Museomix** pour cette édition furent d'abord de faire dialoguer les objets à travers l'Histoire et leurs histoires notamment quant à leur construction, utilisation ou leur place dans le quotidien. De plus, un défi majeur fut de replacer le musée et le site archéologique au sein de la ville antique, recréer l'histoire à travers une géographie toute différente de la vision contemporaine du visiteur. Enfin, les museomixeurs, ont eu à cœur de créer un rapport ludique à l'histoire et aux objets avec un visiteur acteur et ce, notamment par une bonne pointe d'humour dont ne manque pas la communauté **Museomix** !

MUSEOMIX

LA COMMUNAUTÉ MUSEOMIX TÉMOIGNE

*"J'ai connu **Museomix** par le biais d'un ami travaillant sur la muséographie interactive et qui a participé aux deux premières éditions, mais j'ai également suivi l'événement à distance, regrettant de ne pas avoir pu en être. **Museomix** étant de passage à Nantes, mon inscription allait de soi, de plus vivre l'expérience « à domicile » sera l'occasion de découvrir l'envers du décor et de mettre à mal mes a-priori sur la vie culturelle locale. Ce qui m'inspire énormément dans cet évènement c'est surtout le déroulement in situ, au cours de l'espace à transformer, l'immersion sera renforcée, ce qui constitue un changement assez radical par rapport aux marathons collaboratifs dont je suis habitué (Startup weekends, hackhathons…) où le lieu de création, le contexte et ses subtilités n'ont quasiment aucune influence sur la production d'idées. J'espère des prototypes de la diversité et de l'audace ! Je rêve d'un musée décloisonné physiquement favorisant l'expérience hors-les-murs et s'ouvrant à la vue du quartier environnant; mais aussi décloisonné en son sein par plus d'interaction entre les visiteurs et avec l'intégralité du personnel des musées, pas que des médiateurs ! "*

Myrlène Numa, 29 ans – Développeur informatique – Nantes
Museomixeur expert technologie et fonctionnement

*"J'ai découvert **Museomix** au détour d'un tweet, j'ai d'abord été très étonnée par l'originalité du concept. C'est un véritable challenge d'arriver à élaborer des propositions originales qui apporteront de nouvelles perspectives dans la manière d'appréhender le musée. Je suis convaincue qu'un tel événement participe à en faire un lieu ouvert à tous, en connexion avec son temps et qui puise dans différents univers pour mener à bien sa mission d'éducation et de médiation. Lorsque je vois la qualité des prototypes des éditions précédentes et la matière que l'on a à disposition ici à Nantes mais aussi sur les autres lieux de la manifestation, je me dis qu'il y a un beau défi à relever. "*

Antoine Courtin, 26 ans - Ingénieur d'étude en technologie numérique appliquée au patrimoine
Université Paris X - Nanterre
Coach et responsable de l'équipe Web Museomix Nantes

*"**Museomix** c'est d'abord une expérience collective où l'on met nos cerveaux ensembles pour ré-inventer l'expérience de visite, avec une communauté motivée tout est finalement possible ! Cela fait plaisir d'intégrer un groupe qui fait entrer le numérique dans la médiation, trop souvent vu comme le grand méchant loup, et qui ici, au contraire tend à considérer cet aspect comme une évidence. Le jour où l'on ne précisera plus « numérique », le challenge sera gagné. J'ai connu **Museomix** par ma veille documentaire quotidienne qui m'a permis de participer à **Museomix 2012** où j'ai intégré l'équipe web. Cette année je vais piloter cette équipe pour Nantes. Cette édition va être un véritable défi, le château étant à la pointe de l'intégration du numérique dans ses dispositifs de médiation. Il va falloir puiser dans de nouvelles idées, toucher le « magique » et créer des « générateurs d'émotion et de rêve ». J'espère que les dispositifs créés vont me surprendre et toucher à des champs trop peu explorés dans les musées comme le design sensoriel ou sonore."*

Christophe Courtin, 55 ans - Responsable du service des projets numériques au Château des ducs de Bretagne – musée d'histoire de Nantes
Co-organisateur local de l'événement

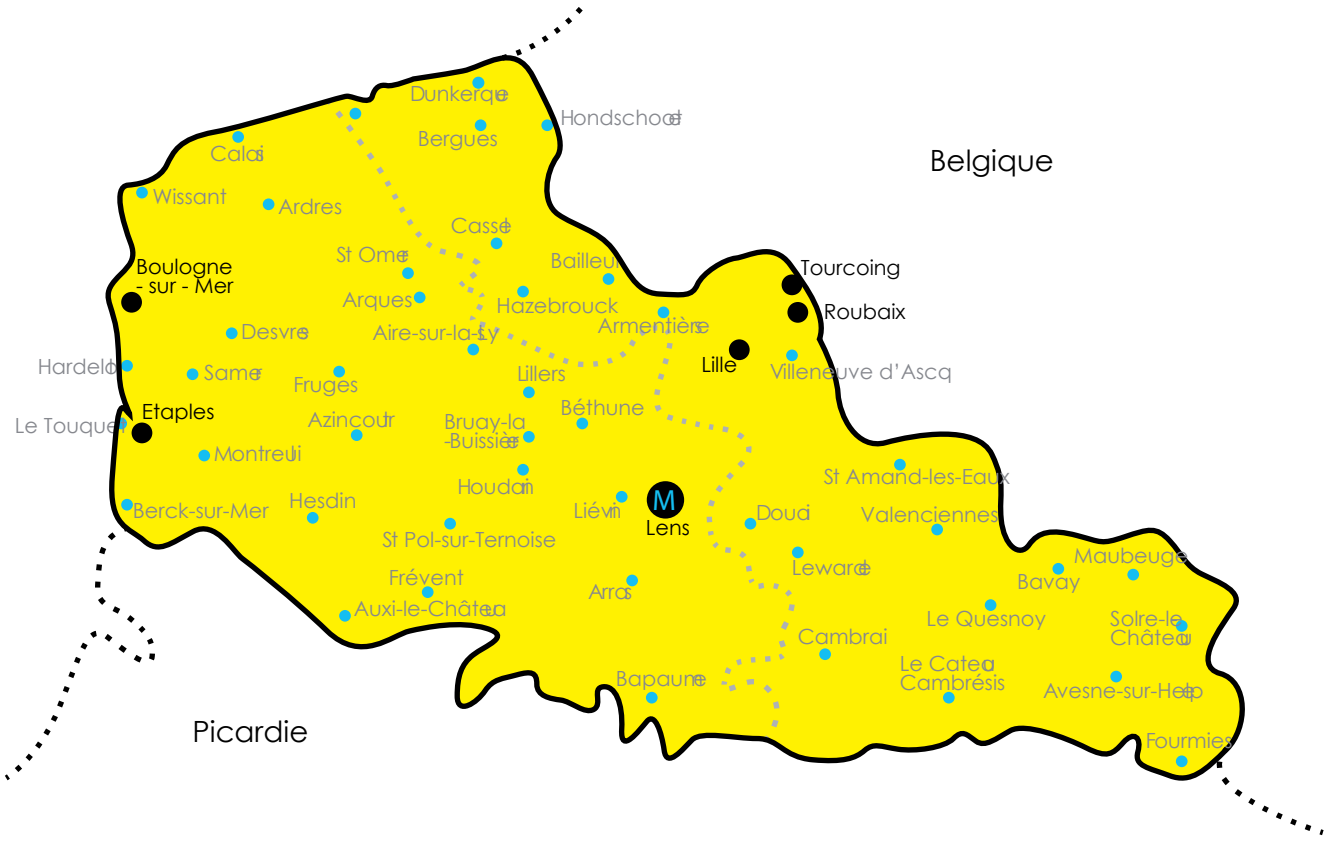
*"Je connais bien les initiateurs de **Museomix.** En 2011, ils m'ont contacté pour faire partie de l'équipe des museopropulseurs au musée des Arts Décoratifs, participation que j'ai renouvelé en 2012 à Lyon. Le travail en équipe pluridisciplinaire sur un temps court permet des audaces inédites dans le développement des dispositifs, c'est une immense source d'enrichissement pour les participants. Accueillir **Museomix** au château s'inscrit dans le prolongement naturel de l'investissement du musée dans les technologies numériques, et est par ailleurs, une occasion pour l'ensemble des équipes du musée de réfléchir autrement sur leurs missions et leurs métiers. Je suis terriblement curieux de découvrir les dispositifs qui seront développés sur le terrain de jeu que nous offrons aux museomixeurs. J'espère de l'inventivité et un regard nouveau sur les collections et l'histoire qu'elles portent."*

Museomix en Nord

Nouveau musée dans la région du Nord-Pas de Calais, le Louvre-Lens a ouvert ses portes en décembre 2012. Il accueille aujourd'hui les collections du musée du Louvre (Galerie du Temps) et des expositions temporaires.

Le numérique est une question dont le musée s'est préoccupée dès son ouverture, par des projets déjà réalisés (bulle immersive, espace multimédia, guides multimédia, etc.).

L'envie du Louvre-Lens pour cette édition de Museomix est de collaborer et de travailler avec les musées voisins de la région, afin de réaliser des projets communs autour des différentes collections et, grâce au numérique, permettant un rapprochement virtuel. Le musée souhaite aussi inciter le public à voir le numérique et la culture avec un nouveau regard et pouvoir créer de réels échanges entre le musée et les personnes extérieures.
Le nouveau musée de la région participe à un maillage avec des structures régionales. Il s'appuie sur une collaboration de plusieurs lieux et des acteurs culturels comme le Château-Musée de Boulogne-sur-Mer, l'écomusée de l'Avesnois, le Musée Portuaire de Dunkerque mais également d'autres structures dynamiques afin de servir des thématiques communes. L'envie du musée et de ses partenaires est de créer, d'innover, de penser le musée autrement grâce à Museomix et ses dispositifs novateurs. Mais, il s'agit aussi de voir plus loin, par le biais de cet élan innovant, porteur pour les musées de la région d'une volonté de s'ouvrir à toutes les communautés et de s'insérer dans les réseaux de l'innovation et du numérique. Dans cette optique de travail collaboratif et de maillage régional porté par le Pôle Numérique Culturel de Lens, Museomix s'associe à de nombreux partenaires comme Pictanovo, l'Association des Conservateurs des Musées du Nord-Pas de Calais, le Conseil régional à travers la Région des Musées, L'Art de Muser (Association du master Expo-muséographie de l'Université d'Artois).
L'objectif est de faire émerger une réflexion et une action communes sur des thématiques spécifiques telles que l'intégration des structures culturelles dans leurs territoires, l'accessibilité universelle, la médiation dans les musées ou encore la prise en compte de différents publics.



LES ESPACES À REMIXER

LA GALERIE DU TEMPS

La Grande galerie, aile maîtresse du musée du Louvre-Lens, occupe plus de 120 mètres de longueur à l'Est du hall d'accueil et dispose d'une surface spectaculaire de 3 000 m2 d'un seul tenant.

"Dans la Grande galerie ne sont confiées que des œuvres issues des collections du musée du Louvre, mais selon une présentation nouvelle : abandonnant la structuration classique en départements, les œuvres sont ici présentées dans une seule vaste galerie de 3000 m², sans aucune séparation. Ainsi, au lieu d'insister sur ce qui divise et éloigne, le Louvre-Lens va au contraire souligner ce qui rapproche les civilisations, ce qui unit les pratiques artistiques.
Par cette approche nouvelle, unique dans les musées encyclopédiques, par le rôle qui y est donné à la médiation humaine et multimédia et à la conquête des publics, par sa dimension expérimentale aussi, le Louvre-Lens est une chance pour le Louvre."

Xavier Dectot - Directeur du musée du Louvre-Lens

LE HALL D'ACCUEIL

Le hall d'accueil est central, c'est un grand carré de verre de 3 600 m2, aux façades totalement transparentes, qui s'ouvre sur le site et le parc. Il offre une vision de l'ensemble du bâtiment, et du panorama sur le parc reflété dans les surfaces de verre et d'aluminium ; et relie entre eux les deux principaux espaces du musée : la Grande galerie et la Galerie d'exposition temporaire.
Le volume d'entrée est conçu comme un vide faisant partie du paysage et visible de partout. Il accueille les visiteurs accédant au musée depuis l'entrée principale au Nord, mais aussi depuis les étendues vertes à l'Est et les bois à l'Ouest. Cet important volume transparent est un espace généreux au sein duquel flottent diverses zones fonctionnelles destinées au public du musée. Ces «bulles» de verre, qui semblent flotter à l'intérieur du hall, abritent principalement des fonctions liées au public et génèrent des espaces intimes d'expériences individuelles.
Afin d'ouvrir le site, visuellement et physiquement, le volume central vitré marque un vide au cœur du bâtiment. Cette délicate boîte de verre sert de foyer d'entrée au musée et constitue un véritable espace public pour la ville de Lens.

L'ESPACE DÉCOUVERTE

L'espace découverte est un espace ouvert sur les réserves visibles et visitables du musée ainsi que sur les ateliers de restauration.
Des projections grandeur nature permettent d'aller à la rencontre d'hommes et de femmes qui travaillent au Louvre ou au Louvre-Lens et vous racontent en quoi consiste leur métier.
De grandes tables tactiles proposent de fouiller, de manipuler, d'interroger différents médias pour découvrir "la vie privée et publique des œuvres" en trois temps : comment sont-elles entrées dans les collections du Louvre ? Comment sont-elles étudiées et restaurées ? Enfin, comment sont-elles exposées ?
La vaste baie vitrée donnant sur les réserves est quant à elle rendue interactive par endroits pour interroger virtuellement les réserves visibles du musée afin de comprendre comment et pourquoi les œuvres y sont stockées et conservées. Cet espace multimédia donne à voir, à manipuler, à expérimenter de façon inédite les coulisses du musée du Louvre-Lens.

LE PARC

Le parc est un formidable trait d'union entre le musée, la ville et le territoire : c'est un lieu dont le traitement met en valeur la mémoire et l'histoire minière du site. Les concepteurs se sont inspirés des empreintes laissées par l'exploitation charbonnière du site, appelé «le carreau de la mine du 9». Ainsi les cheminements empruntent le tracé des anciens cavaliers, ces voies ferrées qui reliaient les fosses à la gare pour acheminer le charbon extrait. L'entrée historique du site et le puits de mine sont également préservés et intégrés comme des éléments référentiels du projet. Depuis le parc, ce sont également les qualités de l'ensemble du territoire qui sont mises à l'honneur par les vues qui sont ménagées sur le paysage urbain proche et les horizons lointains. La végétation a également fait l'objet d'une attention particulière par la préservation d'espèces rares du site, la plantation de nombreuses espèces endogènes comme l'apport d'espèces exogènes, plantées pour créer les conditions d'un univers paysagé durable qui installe le musée dans une dynamique de long terme.

Les thématiques

Le Louvre-Lens présente un terrain de jeu riche, qui invite à la réflexion. En effet, le parc ouvert sur la ville de Lens, la Grande galerie et sa muséographie originale ainsi que le hall d'accueil, permettent d'élargir les champs de la création numérique au-delà des œuvres mêmes. L'équipe d'organisation de Museomix Nord, propose aux participants de voir au-delà du remixage des œuvres, en leurs proposant des thématiques telles que : paysage, plateforme et parole. La thématique paysage permet d'ouvrir la réflexion sur le musée et son environnement local (parc, ville, région etc.). « Comment est-il possible, grâce aux outils numériques, d' ancrer un peu plus le musée sur son territoire ? » Le thème plate-forme, propose aux muséomixeurs de travailler sur la richesse muséale de la région. La question sera cette fois : « comment mettre en réseau les institutions et la richesse de leurs collections ? » Pour la dernière thématique qui sera proposée lors de ces trois jours, il sera question de la parole.
Les thèmes ne sont bien sûr que des propositions ; la force de proposition, l'imagination et la créativité seront les maîtres mots de ces 3 jours.

L'espace de travail lors de ce Museomix s'est imposé de lui-même : le Centre de Ressources.
Situé au cœur du hall d'accueil, le Centre de Ressources se présente comme un lieu vivant de diffusion et de partage dans lequel le néophyte comme l'initié, le visiteur individuel comme les familles, ont accès aux savoirs liés au monde muséal. Ouvert à tous, il a été conçu comme une « boîte à outils » et un lieu de découverte, véritable mode d'emploi du musée : expositions, œuvres, collections, métiers, codes et usages aussi bien scientifiques que culturels y sont présentés et décryptés. On peut également y participer à des ateliers et des formations, tester de nouveaux outils de médiation, partager avec d'autres, par le biais de débats et de conférences, ses expériences et interrogations. Il s'agit ainsi de donner à chacun les clés les plus pertinentes et les plus adaptées pour pouvoir découvrir, comprendre et questionner le musée dans toutes ses dimensions. Cet espace de coworking (co-création) déploiera toutes ses fonctions dans le projet Museomix.

GLOBAL

LES PARTENAIRES NATIONAUX DE MUSEOMIX

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Ministère Culture Communication

EPITECH.
L'ECOLE DE L'INNOVATION ET DE L'EXPERTISE INFORMATIQUE

MUSEOMIX EN NORD

PORTEURS DU PROJET

LOUVRE Lens

PÔLE NUMÉRIQUE CULTUREL
EURACLUSTER FOR SMART CULTURE

Pas-de-Calais Le Département

AVEC LA PARTICIPATION DE :

- La Région des Musées

- Communauté d'Agglomération de Lens-Liévin

- Association L'Art de Muser

- Master Expo-Muséographie

- Université d'Artois

- Maison du Port d'Etaples

- Château-musée de Boulogne-sur-Mer

- Ecomusée de l'Avesnois

- Musée portuaire de Dunkerque

- L'association des conservateurs des musées du Nord-Pas de Calais

- Pictanovo

- Sciences et Cultures du Visuel

CRÉDITS PHOTOGRAPHIQUES

L'ensemble des éléments graphiques du présent dossier de presse sont distribués, sauf mention contraire, sous licence ***Creative Commons*** permettant une réutilisation en l'état, à des fins non-commerciales et avec citation de la source.

CRÉDITS DES PHOTOGRAPHIES ET ILLUSTRATIONS

PAGE 4 — PHOTO DU LOUVRE-LENS
La Galerie du Temps – CC Chancel

PAGE 8 — LES INITIATEURS MUSEOMIX
Tous droits réservés, avec l'aimable autorisation des initiateurs représentés

PAGE 11 — LA COMMUNAUTÉ MUSEOMIX AU TRAVAIL
CC Marie-Noéline Viguié

PAGE 12 — QUELQUES RÉALISATIONS DE LA DERNIÈRE ÉDITION
Bruits de quartier – Tous droits réservés, avec l'aimable autorisation de Jean-Paul Bajard
Fenêtre sur le passé - CC Audrey Bardon
Arrête ton char Ben Hur – CC Quentin Chevrier

PAGE 13 — LA COMMUNAUTÉ MUSEOMIX TÉMOIGNE
Tous droits réservés aux personnes livrant témoignage

PAGE 14 — LES CO-ORGANISATEURS DE MUSEOMIX LENS
Tous droits réservés à l'équipe projet Museomix en Nord– Avec leur aimable autorisation

PAGE 16 — ESPACE DE REMIXAGE
La Galerie du Temps – CC Chancel

PAGES 17/18 — LES PARTENAIRES MUSEOMIX GLOBAL ET LOCAL
Tous droits réservés aux partenaires représentés – Avec leur aimable autorisation

PAGE 21 — PLAN D'ACCÈS ET INFORMATIONS PRATIQUES
Tous droits réservés à l'équipe projet Museomix en Nord– Avec leur aimable autorisation

Réalisation : conception/rédaction Ronan Bretel, charte graphique : agence Graphéine, mise en page et illustrations : Clémence Lecoq

MUSEOMIX-LENS

INFORMATIONS PRATIQUES

LIEU : **MUSÉE DU LOUVRE-LENS**

Horaire musée: 10h-18h
Horaire parc: 8h-19h

DATES : **8-9-10. 11. 2013**

ACCES :

En voiture

La ville de Lens est desservie par un important réseau autoroutier qui facilite les liaisons avec les communes environnantes : Ceinturée par l'A21, Lens est reliée aux autoroutes A1 - E17 (Lille-Paris) et A26 - E15 (Calais-Reims)

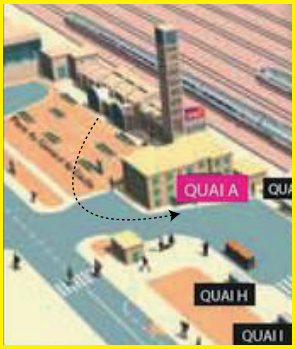
Lens est également relié aux villes environnantes : à Arras par la N17, à La Bassée par la D 947 ou la N47, à Béthune par la D943...

En train

La gare de Lens (située à 1,5 km du musée) est desservie par de nombreuses liaisons régionales (TER)
Elle est également station d'arrêt sur des grandes lignes telle que la ligne TGV Paris-Dunkerque.
Une navette dessert directement le musée, gratuitement depuis la gare de Lens.
Chemin piéton entre la gare et le musée (20mn environ).

Adresse: Rue Paul Bert, parking Bollard

GPS: 50.429955 / 2.81238



En avion

L'aéroport international de Lille-Lesquin est le plus proche de Lens.
Situé le long de l'A1, il est à moins de 30mn de Lens.